



KINECT®



HARRY POTTER FOR KINECT software © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Eurocom Developments Ltd.
All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and ©
Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.

WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)

5000147444



Harry Potter™

FOR KINECT™

Vor dem Spiel	1
Grundlegende Spielbewegungen	3



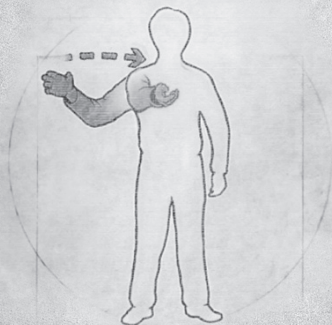
Vor dem Spiel

Spiel für Rechtshänder oder Linkshänder auswählen

Bei der Aufforderung zu Beginn des Spiels hebst du deine rechte Hand über den Kopf, um das Spiel als Rechtshänder zu spielen, oder du hebst deine linke Hand, um das Spiel als Linkshänder zu spielen. Die Hand, die du dabei hebst, wird zu deiner **Zauberstab-Hand** (das ist die Hand, die du zum Wirken der Zauber und zur Ausübung anderer Aktionen im Spiel verwendest).

Navigation durch die Menüs

Führe mit deiner rechten Hand eine Wischbewegung vor deinem Körper aus, um durch die verfügbaren Menüoptionen zu scrollen. Führe mit der linken Hand eine Wischbewegung aus, um in die andere Richtung zu scrollen.



Heben deine rechte Hand über den Kopf, um das aktuelle Menü oder die aktuelle Menüoption auszuwählen. Hebe deine linke Hand über den Kopf, um zum vorherigen Menü oder zur vorherigen Menüoption zurückzukehren.

HINWEIS: Deine rechte Hand wird für jede Auswahl verwendet und deine linke Hand, um eine Ebene zurückzukehren – egal, welche Hand als deine Zauberstab-Hand ausgewählt ist.

Auswahl des Spielmodus

Nachdem du deine Einladung nach Hogwarts erhalten hast, kannst du das Spiel entweder im Filmmodus oder im benutzerdefinierten Modus fortsetzen.

HINWEIS: In beiden Modi beginnst du im ersten Jahr und schaltest während des Spiels neue Minispiele, Jahre, Herausforderungen und besondere Charaktere frei.

Filmmodus

Im Filmmodus kannst du einige der denkwürdigsten Momente aller acht Harry-Potter-Filme erleben – als Hauptcharakter in jeder einzelnen Szene.

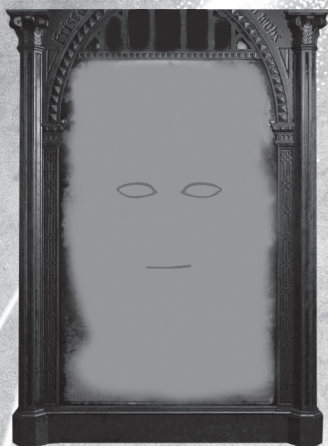
Benutzerdefinierter Modus

Im benutzerdefinierten Modus kannst du dir einen eigenen Hogwarts-Schüler als Avatar erstellen und die denkwürdigsten Momente als du selbst erleben.

Erstellen eines Avatars im benutzerdefinierten Modus

Wenn du den benutzerdefinierten Modus auswählst, gelangst du zu Madam Malkin. Dort nimmt die Kinect-Kamera ein Bild von deinem Gesicht auf, damit dein Charakter genau wie du aussieht!

Positioniere dein Gesicht nahe an der Kinect-Kamera, wenn du dazu aufgefordert wirst. Vielleicht musst du dich dazu hinknien. Das hängt ganz davon ab, wo dein Kinect aufgestellt ist. Um das beste Ergebnis zu erzielen, solltest du deine Augen und deinen Mund mit der Vorlage abgleichen und direkt in die Kamera sehen.



Wenn dir das Bild nicht gefällt, kannst du ein neues Bild aufnehmen – und zwar sooft du willst.

Grundlegende Spielbewegungen

Ein Objekt greifen

Um ein Objekt zu greifen, hältst du deine Zauberstab-Hand vor dir ausgestreckt, bis du auf dem Bildschirm eine Hand siehst, die deinen Bewegungen folgt. (Vielleicht musst du deine Hand etwas nach oben oder unten oder nach rechts oder links bewegen, ehe sie auf dem Bildschirm erscheint.)

Sobald du deine Hand auf dem Bildschirm sehen kannst, bewegst du sie umher, bis sie über dem Objekt ist, das du greifen möchtest. Sobald sich der Kreis auf dem Bildschirm füllt, hast du den Gegenstand genommen.



HINWEIS: Bei vielen der Spiele musst du deine Hand, die den Zauberstab nicht hält, über den Kopf heben, um einen Gegenstand abzulegen oder loszulassen.

Zauber wirken

Ändern deines aktiven Zaubers

Der Name deines gerade ausgewählten oder „aktiven“ Zaubers erscheint in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

Um deinen aktiven Zauber zu ändern, sagst du deutlich den Namen des gewünschten Zaubers oder bewegst deine Arme in die Position, die dem Zauber im Kinect-Spiel entspricht (Du erlernst für deine Arme bestimmte Positionen, mit denen du die einzelnen Zauber im Spiel auswählen kannst. Wenn du gerne zusätzliche Stunden für die Zauberbeschwörung absolvieren und die entsprechenden Armpositionen üben möchtest, wählst du auf der Tafel „Zauber“).

HINWEIS: Bei einigen Spielen darf nur ein Zauber eingesetzt werden. Bei anderen Spielen können verschiedene Zauber verwendet werden. Daher ist es gut, wenn du dir die verschiedenen Namen der Zauber und die Armpositionen merkst, damit du den aktiven Zauber bei Bedarf schnell ändern kannst.

Zaubern

Um deinen aktiven Zauber zu wirken, hebst du deine Zauberstab-Hand und bewegst sie anschließend zurück nach unten zu deiner Schulter (dabei beugst du deinen Ellbogen – wie beim Auswerfen einer Angelschnur) und dann direkt auf den Bildschirm zu.



HINWEIS: Bei einigen Zaubern musst du eine andere Bewegung ausführen. Sieh dir dazu den Abschnitt „Besondere Zauber“ weiter unten an.

Zielen

Zusammen mit deiner Hand bewegt sich auf dem Bildschirm ein Zielkreis. Verwende diesen Zielkreis, um das Ziel deines Zaubers zu bestimmen. Ziele mit der Zauberstab-Hand nach links, um den Zauber auf der linken Seite zu wirken. Ziele mit der Zauberstab-Hand nach rechts, um den Zauber auf der rechten Seite zu wirken.

Besondere Zauber

Bei zwei der Zauber musst du andere Bewegungen ausführen als die oben beschriebene Standardbewegung:

Protego: Um einen Verteidigungsschild zu beschwören, hältst du beide Hände direkt vor deinen Körper.

Lumos Maxima: Um Licht zu beschwören, hebst du die Hand, die den Zauberstab nicht hält, über deinen Kopf.

Ausweichen

Um Hindernissen in deinem Weg oder Gegenständen auszuweichen, die sich dir nähern, kannst du hüpfen, dich ducken oder einen Schritt nach links oder rechts machen (nicht einfach nur lehnen). Das Timing beim Hüpfen oder Ducken kann manchmal etwas knifflig sein. Mach dir also keine Sorgen, wenn es nicht gleich beim ersten Mal gelingt. Übe einfach weiter!

Auf einem Besenstiel fliegen

Um deinen Besenstiel zu steuern, lehnst du deinen Körper auf die rechte oder linke Seite. Am besten funktioniert es, wenn du deine Taille abwinkelst. Je mehr du dich zur Seite lehnst, desto schneller drehst du dich.

HINWEIS: Wenn du beim Quidditch als Sucher spielst, bleib möglichst nahe an der gelben Spur des Goldenen Schnatz, weil du dadurch schneller wirst und den Schnatz schneller fängst.



„Spur“-Wischen

Halte deine Zauberstab-Hand vor deinen Körper, bis du deine Hand oder ein Symbol auf dem Bildschirm siehst. Vielleicht musst du deine Hand etwas nach oben, unten, rechts oder links bewegen, ehe sie auf dem Bildschirm erscheint. Sobald du sie siehst, bewegst du deine Hand schnell in eine beliebige Richtung (wenn du deine Hand zu langsam bewegst, hinterlässt sie keine Spur).

Je nach Spiel verwendest du die Spur, um die entsprechenden Gegenstände am Bildschirm zu treffen, oder du gibst damit die Richtung an, in die der Zauber gewirkt wird.

Drehen

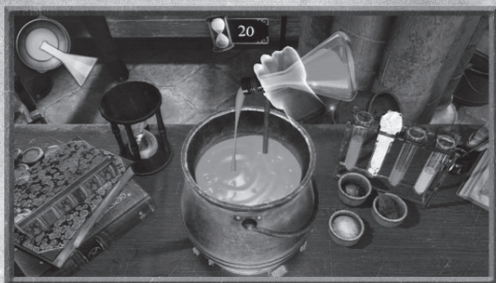
Bei einigen Spielen sind die Ziele überall um dich herum verteilt. Um deinen Charakter zu drehen, lehnst du dich nach links oder rechts. Je mehr du dich zur Seite lehnst, desto schneller drehst du dich.

HINWEIS: Bei einigen Spielen gibt es in der unteren rechten Ecke des Bildschirms eine Anzeige, die einem Radar ähnlich sieht. Dadurch kannst du die Richtung erkennen, in die du dich drehen musst, damit du dein Ziel siehst.

Andere Bewegungen

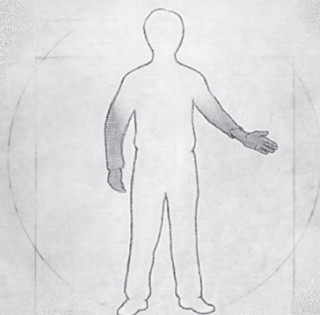
Viele der Spiele umfassen zusätzlich zu den oben beschriebenen Aktionen einfache Bewegungen oder Gesten. Lies dir daher genau die Tipps für jedes der Spiele durch, die auf dem Ladebildschirm eingeblendet werden!





Spiel pausieren oder verlassen

Du kannst das Pausenmenü aufrufen, wenn du deinen rechten Arm gerade nach unten an deinem Körper ausstreckst und deinen linken Arm in einem Winkel von 45 Grad ausstreckst (egal, ob du als Rechtshänder oder als Linkshänder spielst).



Sobald das Pausenmenü eingeblendet wird, kannst du die Wischbewegungen verwenden, um durch die verfügbaren Optionen zu scrollen. Um ein bestimmtes Spiel zu verlassen, scrollst du durch die Optionen des Pausenmenüs, bis du die Option „Beenden“ erreichst. Dann hebst du die rechte Hand.

Notizen